ACTION SERVICE

PRODOTTI ORIGINALI BY C.T.O.*

ACTION SERVICE

Manuale dell'Utente

Versione Italiana — C.T.O. srl
Via Piemonte 7/F
40069 ZOLA PREDOSA (Bo)

Prima Edizione — Novembre 1988
Seconda Edizione — Giugno 1989

Prodotto da: — INFOGRAMES
84, Rue du 1er Mars 1943
69628 VILLEURBANNE-CEDEX
FRANCIA

HOT LINE
È concesso, per i 30 gg. successivi all'acquisto del prodotto, l'utilizzo della HOT LINE CTO al n. tel. 051-755600.

GARANZIA
La C.T.O. srl garantisce all'acquirente originale di questo prodotto software per computer che i supporti magnetici, su cui il prodotto è memorizzato, sono esenti da difetti di fabbricazione. La garanzia è valida per 30 giorni dalla data di acquisto. La garanzia non è valida per programmi in se stessi che vengono forniti "cosi come sono"; ne si applica a quei prodotti che risultino danneggiati in seguito ad un cattivo utilizzo, a danneggiamento od eccessivo uso. Durante questo periodo i supporti magnetici difettosi saranno sostituiti se verranno inviati, in porto franco, alla C.T.O. srl, all'indirizzo di cui sopra, assieme alla prova d'acquisto, ad una breve descrizione del difetto riscontrato, all'indirizzo dell'acquirente ed ad un assegno di c/c intestato alla C.T.O. srl dell'importo di Lit. 10.000 per ogni dischetto o di Lit. 7.000 per ogni cassetta. La restituzione all'acquirente avverrà sempre in porto assegnato.

È vietata la riproduzione

CARICAMENTO

AMIGA: Accendete il computer e inserite il dischetto del gioco nel drive A. Dopo la presentazione, premete "RETURN", 5 o il pulsante sinistro del mouse per continuare il caricamento.

PC e compatibili: accendete il computer e caricate il DOS. Inserite il dischetto del gioco nel drive A. Con la tastiera, scrivete COBRA poi premete "RETURN". Infine, seguite le istruzioni sullo schermo.

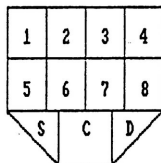
I COMANDI DEL GIOCO

Tutti i comandi di gioco sono accessibili tramite il joystick o i tasti numerici della tastiera.

Corrispondenza tra tasti numerici (cursore) della tastiera e movimenti del joystick

MOVIMENTI DEL JOYSTICK	TASTI NUMERICI	
Movimento verso l'alto	Cursore-su	(8)
Movimento verso il basso	Cursore-giù	(2)
Movimento verso destra	Cursore-destra	(6)
Movimento verso sinistra	Cursore-sinistra	(4)

Consolle di controllo - tasti di comando degli schermi

[action.pix]

Quando si entra nel gioco, il modo di default è il modo "PLAY".

1 - MODO PLAY

Le scelte di gioco vengono fatte tramite la consolle di controllo (vedere figura qui sopra). Questa consolle si compone di otto tasti: ognuno di questi otto tasti corrisponde ad uno SCHERMO del muro d'immagini; di un tasto di CONVALIDA (C) e di due FRECCE DI SPOSTAMENTO (S e D).

Per selezionare una funzione che corrisponde ad uno schermo del muro d'immagini:
- portare il cursore su uno degli otto tasti,
- premere sul tasto (un LED si accende sopra il tasto),
- fare scorrere le viste dello schermo che corrispondono al tasto, premendo su una delle due frecce S (sinistra) o D (destra),
- premere sul tasto di convalida (C) per selezionare la funzione presente nello schermo corrispondente.

Tasto 1: Consultazione dell'ordine di missione
Contiene la classifica dei DIECI giocatori migliori.

Tasto 2: Opzione lasciare
Serve a lasciare il gioco (salvataggio automatico dell'ordine di missione).

Tasto 3: Cambiare il nome
Serve a sostituire il nome di un giocatore sulla piastrina di riconoscimento dello schermo 3. Ogni piastrina di riconoscimento corrisponde ad un giocatore. Quando il tasto 3 è premuto, si può selezionare una piastrina tramite le frecce S o D. Si può cancellare il nome presente premendo su C. Allora, è possibile confermare con "ENTER" o "RETURN".

Tasto 4: Scelta ed esecuzione di un percorso
Dopo aver premuto il tasto 4, viene selezionato un percorso tramite le frecce S o D e l'esecuzione viene lanciata premendo su C.
Nota: solo i percorsi 1, 2, 3 e 4 servono per qualificarsi alla MISSIONE. Il percorso 5 (CCS) è *riservato ad un percorso derivato dal modo "costruzione"*.

Tasto 5: Caricamento e salvataggio del risultato
Dopo aver premuto il tasto 5, selezionate un dischetto tramite le frecce S o D e il comando viene eseguito premendo su C: l'"high score" del giocatore il cui nome è visualizzato, viene salvato o cambiato sotto il nome del giocatore. Se esiste un file con lo stesso nome, esso verrà cancellato.

Tasto 6: Caricamento e salvataggio di un ""Replay"" (vedi modo "Replay")
Selezionare un nome sulla video-cassetta.

Tasto 7: Consultazione dei risultati realizzati da un giocatore in tutte le partite.

Tasto 8: Consultazione dei risultati
Serve a controllare i risultati della partita che si sta giocando (visualizzata sullo schermo 4). Si ottiene la classifica dei cinque giocatori migliori in questa partita.

I RISULTATI

Perché i risultati siano gestiti in maniera corretta, introdurre un nuovo dischetto formattato nel drive appena il gioco è cambiato. Questo dischetto riceverà i risultati ed i "Replay".
Si possono ottenere tre tipi di risultati: il risultato corrente, l'"high score" di ogni giocatore e l'"HALL OF FAME".
Le azioni (percorsi, risultati, caricamento, salvataggio) riguardano sempre il giocatore il cui nome appare sulla piastrina visibile.

ANIMAZIONE DEL PERSONAGGIO

Le diverse AZIONI del gioco vengono ottenute tramite il joystick o i tasti numerici seguendo la stessa corrispondenza spiegata a pagina 3. Il tasto "ESC" permette di abbandonare un percorso.
Esistono parecchi livelli di comandi che corrispondono alle seguenti posizioni (tenete presente che la posizione di partenza è sempre quella in piedi):

Posizione in piedi (lanciare una bomba a mano o passare in posizione combattimento ravvicinato)	Tasto 8 (cursore-su)
Tuffarsi in posizione sdraiata	Tasto 4 (cursore-sinistra)
Correre	Tasto 6 (cursore-destra)
Mettere un ginocchio a terra	Tasto 2 (cursore-giù)
Sparare (soli percorsi 3,4 e 5)	Tasto 5 o pulsante "FIRE"

Ognuno di questi livelli ha comandi propri:

Tasto 6: CORRERE
Se premete su 6 (portare il joystick verso destra) in posizione "in piedi", il personaggio comincerà a correre.
In questo modo, premendo contemporaneamente su 6 e 5 (joystick direzione DESTRA + FIRE) otterrete le seguenti azioni:

SALTARE un ostacolo basso,
o AGGRAPPARSI alle scale (4/6 per andare avanti),
o AGGRAPPARSI al cavo,
o SCAVALCARE un muro (muovere il joystick per scendere).

Tasto 5: TIRO

Tiro:	tasto 5
Mezzo giro a sinistra:	tasto 4
Mezzo giro a destra:	tasto 6
Rinfoderare:	tasto 2

Tasto 8: LANCIARE UNA BOMBA A MANO (se ne avete raccolta una prima) o passare in posizione **COMBATTIMENTO RAVVICINATO**

Schivata con marcia indietro:	tasto 8
Dare una pedata:	tasto 4
Dare un pugno:	tasto 6
Schivata in ginocchio:	tasto 2
Fine posizione combattimento:	tasto 5

Tasto 4: TUFFARSI IN POSIZIONE SDRAIATA

Flessioni:	tasto 8
Muoversi:	tasto 6
Muoversi:	tasto 4
Flessioni:	tasto 2
Rialzarsi (in ginocchio):	tasto 5 o pulsante "FIRE"

Per muoversi carponi o fare flessioni, premere alternativamente i tasti corrispondenti.

Tasto 2: METTERE UN GINOCCHIO A TERRA

Raccogliere una bomba a mano e toglierne la sicura, o raccogliere esplosivi in una cassa, o mettere esplosivi per terra:	tasto 6
Mettersi bocconi (vedi TUFFARE):	tasto 2
Rialzarsi:	tasto 5 o pulsante "FIRE"

2 - MODO REPLAY

Il modo "Replay" viene selezionato sulla consolle premendo sul video-registratore (VCR).

Questo modo permette di lanciare il "Replay" dell'ultimo percorso da un giocatore o un "Replay" caricato con l'opzione LOAD REPLAY.

Quando il "Replay" è avviato, le diverse funzioni sono accessibili con il joystick o con i tasti numerici nella seguente maniera:

Tasto 8:	ricerca rapida
Tasto 6:	avvolgimento avanti
Tasto 2:	minimo
Tasto 5 o pulsante FIRE:	arresto sull'immagine
Tasto ESC:	fine del "Replay"

Se nessun comando viene eseguito, otterrete una lettura normale.

NOTA: in memoria è presente solo un "Replay". Qualsiasi nuovo 'Replay" cancella il precedente. Se si vuole conservare un percorso, si deve salvarlo fin dalla sua fine. Per uno scenario di "CONSTRUCTION SET" (editore), caricate questo scenario prima di caricare il "Replay" corrispondente.

3 - MODO COSTRUZIONE

Il modo "COSTRUZIONE" viene selezionato sulla consolle premendo sul tasto "EDIT". Fatto ciò, sarà possibile usare le diverse funzioni del CONSTRUCTION SET.
Uno scenario è fatto da 256 "vedute"; ognuna comporta 4 piani:
- una scena (indispensabile)
- un oggetto in sfondo (facoltativo) e la possibilità di mettere una trappola.

La creazione di una "veduta" include le fasi seguenti:

I. Sistemare le scene: basta premere sull'opzione LANDSCAPE e scegliere una scena sulla tavola proposta.

II. Scegliere e mettere l'oggetto di sfondo (facoltativo): l'opzione ITEM deve essere selezionata.

A. Premere sull'opzione ITEM BACK.
B. Scegliere un oggetto tra le tavole proposte (si passa da una tavola all'altra premendo su una delle due frecce della finestra degli oggetti).
C. Posizionare orizzontalmente l'oggetto premendo su una delle sette caselle contrassegnate con una X per spostare l'oggetto verso sinistra o verso destra.
D. Posizionare verticalmente l'oggetto premendo su una graduazione verticale per fare salire o scendere un oggetto.
(Le operazioni B, C e D possono venire effettuate in qualsiasi ordine).

III. Posizionare l'altezza di movimento del personaggio premendo sull'opzione MAN e scegliendo una graduazione verticale per fare salire o scendere la posizione in rapporto al suolo (facoltativo: in assenza, il suolo corrisponde con la parte inferiore della scena).

"ON" visualizza il soldato nella scena, "OFF" lo fa sparire.

IV. Scegliere e posizionare l'oggetto di primo piano (facoltativo): l'opzione ITEM deve essere selezionata.

A. Selezionare l'opzione ITEM FRONT.
B, C, D stesso procedimento che per ITEM BACK.

(Le operazioni I, II, III, IV possono venire effettuate in qualsiasi ordine.)

V. Mettere una TRAPPOLA (facoltativo) premendo sull'opzione TRAPS.
La finestra degli oggetti è sostituita dalla finestra delle trappole dove sarà possibile scegliere una trappola numerata.
Per ogni trappola, si dovrà, dopo, precisare il suo TIPO.
TIPO A: legato ad un oggetto di sfondo (ITEM BACK)
TIPO B: legato ad un oggetto di primo piano (ITEM FRONT)
TIPO C: non legato ad un oggetto

COME METTERE UNA TRAPPOLA

È l'operazione più difficile e da essa dipende l'interesse ludico ed il funzionamento corretto del vostro scenario.

Possiamo classificare le trappole in due categorie a seconda che siano o non siano legate alla presenza di un oggetto. Per esempio, la trappola n. 1 "saltare se nò caduta" (JUMP / FALL) ha senso soltanto se un oggetto di un certo tipo (muro basso, sacco di sabbia...) è presente nella scena corrispondente per spiegare la caduta.

Invece, le trappole "fare 10 flessioni" (DO 10 PUSHUPS) o "combattimento ravvicinato" (CLOSE COMBAT) sono indipendenti dalla presenza di un oggetto nella scena in cui sono collocate, ma per ragioni evidenti, non sarebbe logico metterle su un lago...
Quindi, vi proponiamo le seguenti indicazioni per far si che il vostro scenario possa funzionare correttamente; affinché possiate dare libero sfogo alla vostra indole creativa, siete liberi di porre le trappole nella maniera che preferite a prescindere dalla loro validità (lo scenario GAG mostra qualche esempio di ciò che si può ottenere).

1. **JUMP / FALL (saltare se no caduta)**: unire a piccoli oggetti come "sacchi di sabbia", "muro basso", "tanica", "cassa di munizioni"... (TIPO A o B)
2. **JUMP / SLIP (saltare se no caduta indietro)**: unire agli oggetti "barile rovesciato" o "barile danneggiato". (TIPO A o B)
3. **JUMP OVER WALL (saltare muro alto)**: unire all'oggetto "muro". (TIPO A o B)
4. **DOG START (cane da combattimento)**: il cane appare dopo il passaggio sulla trappola. (TIPO C)
5. **CRAWL (muoversi carponi)**: unire agli oggetti "reticolati", "tubi",... che verranno messi in primo piano. (TIPO B preferibilmente)
6. **DO 10 PUSHUPS (fare 10 flessioni)**: (quasi) in qualunque posto. (TIPO C)
7. **AIR RAID (allarme aereo)**: (quasi) in qualunque posto. (TIPO C)
8. **MINE**: unire all'oggetto "mina"; mettere l'oggetto "mina" sullo sfondo. (TIPO A)
9. **GRENADE (bomba a mano)**: unire all'oggetto "bomba a mano" che deve essere in primo piano. (TIPO B)
10. **DROWN (colare a picco nel lago)**: nella scena lago, in assenza di oggetto "pontone". (TIPO C)
11. **SET CHARGE (porre carico)**: unire alla scena "porta blindata". (TIPO C)
12. **GET CHARGE (prendere carico)**: unire all'oggetto "piccola cassa": quest'oggetto deve essere messo in primo piano e ad una distanza ragionevole prima della porta. (TIPO B)
13. **SHOOTER (tiratore PM)**: (quasi) in qualunque posto; l'avversario appare dopo il passaggio sulla trappola. (TIPO C)
14. **REAR ATTACK (avversario indietro)**: (quasi) in qualunque posto; l'avversario appare dopo il passaggio sulla trappola. (TIPO C)
15. **HIGH BURST (raffica FM alta)**: (quasi) in qualsiasi posto. (TIPO C)
16. **LOW BURST (raffica FM bassa)**: (quasi) in qualsiasi posto. (TIPO C)
17. **CLOSE COMBAT (combattimento ravvicinato)**: (quasi) in qualsiasi posto;

l'avversario appare dopo il passaggio sulla trappola. (TIPO C)

18. **SENTRY (SENTINELLA di spalle)**: (quasi) in qualsiasi posto; l'avversario appare dopo il passaggio sulla trappola. (TIPO C)
19. **GRENADE COMBAT (combattimento alla bomba a mano)**: mettere questa trappola prima di una trappola "bomba a mano"; l'avversario appare dopo il passaggio sulla trappola. (TIPO C)
20. **SWIM (nuotare)**: (TIPO C)

VI. OPZIONE RIPETIZIONE

L'ultimo comando selezionato è presente nella finestra dell'opzione ripetizione: premendo su "REPEAT", questo comando viene riportato automaticamente di veduta in veduta.

VII. DISK

Appena creato il vostro scenario, potrete salvarlo premendo sull'opzione DISK. Questa stessa opzione vi permetterà anche di modificare, dopo averli ricaricati, scenari già creati.

VIII. END = FINE

Per lasciare il modo costruzione e trovare il vostro scenario (parte 5 CCS).

IX. RAZ

Cancellazione di uno scenario.

Per realizzare buoni scenari, vi consigliamo di giocare a lungo con l'opzione "PLAY" e di esaminare i "Replay" per capire bene il funzionamento globale di "ACTION SERVICE".
Più avanti, potrete esaminare e modificare lo scenario "DEMO" caricandolo con l'opzione "DISK" del modo "COSTRUZIONE".